Археологи в M&M



В последнее время, на Мифике появился новый тип авантюристов:*археологи*! Вооруженные только своей смекалкой, интеллектом и находчивостью (не говоря уже о здоровой дозе удачи), эти искатели утраченных знаний исследуют древние руины, таинственные острова и другие опасные места в поисках древних тайн (а не славы или богатства), – в виде безделушек, текстов или сокровищ (которые, конечно, включают и волшебные предметы).

Большинство археологов — выходцы из Афин или острова Серифос, колыбели минейской цивилизации, но даже в этих центрах знаний, где профессия ученого пользуется большим уважением, на археологов, как правило, смотрят со смесью подозрения, презрения и насмешки. Наиболее авторитетные (т.е. усидчивые) ученые склонны считать археологов заблуждающимися чудаками, "реальные" искатели приключений (включая воров) видят в "копателях" (очень обидное слово для археолога!) безрассудных, эксцентричных дилетантов, которым не следовало выбираться за пределы библиотеки или академии. Однако профессиональные искатели приключений принявшие "любителей" в свои ряды, быстро начинают уважать их за упорство, находчивость и талант в поиске сокровищ.

В качестве знака отличия (а также гордости за принадлежность к своему просвещенному братству), многие археологи носят широкополую шляпу, которая считается символом их профессии[1]... но также известна во многих городах Мифики как "Дурацкий колпак"[2].

Археологи – класс специалистов: в то время как воры, охотники и мореходы могут быть соответственно определены как специалисты уловок, дикой местности и моря, археолог заполняет нишу

интеллектуального специалиста – не книжного червя, но смельчака от знаний, искателя потерянных чудес в том же самом ключе, как и героический Индиана Джонс.

Археолог



Героический археолог (в комплекте с характерной широкой шляпой), организующий очередную экспедицию

Основные характеристики: Мудрость и Удача.

Пол: хотя большинство археологов – мужчины, для данного класса нет гендерных ограничений.

Базовые хиты: 10

Проницательность: хотя они и не имеют подавляющей магию рациональности философов, археологи обучены использовать свой разум так качественно и эффективно, насколько это возможно, что позволяет им добавить свой Мод. Мудрости ко всем проверкам на Сопротивление магии, за исключением Божественных Чудес.

Исследование: археологи имеют специальную премию исследования, равную сумме их модификаторов Мудрости и Удачи. Эта премия добавляется ко всем броскам обнаружения, сделанным

при изучении руин, гробниц, лабиринтов, пещер и подобных мест, а также всем проверкам Лазания. Археологи также могут использовать эту премию, чтобы обезвреживать ловушки в помещениях, как воры, но не получают никаких премий Скрытности.

Оценка сокровищ: археологи всегда могут определить приблизительную стоимость любого не магического сокровища, в денежном выражении; они также добавляют свой уровень к проверочному броску на определение сущности волшебного предмета, как и маги.

Оружие по выбору: любое не боевое оружие, подобно кинжалу, кнуту[3] (см. ниже) или посоху

Преимущества за уровень: Каждый вновь полученный уровень дает +2 хита, +1 к Удаче и +2 к Мудрости, Ловкости или Воле, на выбор игрока.

Имущество: все археологи начинают игру с кинжалом, посохом или кнутом, а также суммой в 3d6 x 10 серебряных монет.

Божественный покровитель: большинство археологов – последователи Афины, богини мудрости и знаний, но некоторые из них предпочитают поклоняться Гефесту, как создателю многих затерянных чудес прошлого. (Несомненно, на самом деле большинство археологов должно поклоняться Гермесу – как божеству, ответственному за путешествия, поиски секретов и удачу. И потом – на нём такая же шляпа![1] – прим. перев.)

Языки: все археологи – мастера лингвистики; они начинают со знанием минейского языка, а также трёх дополнительных языков. Кроме того, археологи оплачивают только один языковой слот, учась говорить, читать и писать на языках, которые используют не минейскую систему письменности (см. Руководство Ведущего, с. 10). Таким образом, археолог может начать игру с полной грамотностью и беглым владением минейским, Высоким Кхеми, атлантским и тритонианским, что невозможно для любого другого класса персонажа.

Второстепенные навыки: все археологи имеют навык Учёный, а также ещё один на выбор: Оружейник, Целитель, Горец, Оратор и

Моряк.
Репутация: к сожалению, археологи не столь уважаемы, как, скажем, воины или маги, и, подобно ворам и большинству других специалистов, не пользуются бонусом репутации ни в какой форме. (На самом деле, как и все прочие специалисты, археологи должны получать бонус репутации – но только при общении с представителями своего круга, а также немногими знающими. – прим. перев.)
Повышение уровня: как и все специалисты, археологи повышают уровень путём накапливания очков Опыта. Они получают столько же очков Опыта, сколько маги получают очков Мудрости при Изучении Неведомого, а также по 50 очков Опыта каждый раз, когда они успешно используют способность Исследования в важной ситуации. Ведущие могут также дать им 50, 100 или 200 очков Опыта за обнаружение потерянных знаний и важнейших археологических находок – и целых 500 очков за нахождение Уникального артефакта.

Кнуты в ЛиМ



Руины – самый верный способ привлечь археолога

По непостижимой причине, кнуты стали отличительным фирменным оружием многих археологов.
В ЛиМ, кнут можно использовать как оружие ближнего боя, оно наносит только 1d3 повреждения, но игнорирует всю броню, щиты и другие бонусы защиты цели.
Персонажи с Ловкостью 13+ могут также использовать кнут, чтобы разоружить противника (используя правила, описанные в ЛиМ Компаньон) или опутать ноги цели и уронить её на землю: если бросок атаки успешен, цель не получает никаких повреждений, но

падает вниз (как при применении Сбивания с ног), если не совершит успешный бросок Уклонения от опасности против сложности 15; этот трюк не может быть использован против больших или гигантских существ, а также обладающих более чем двумя ногами.
Кнут имеет вес 0.

Примечания

[1]Примечание 2012 г.: кажется, в 80-е наш друг Игорь А. Ривенделл был немного одержим Индианой Джонсом. И, в случае, если вас это удивляет… просто Лара Крофт тогда ещё даже не родилась.

[2] Эта низкая круглая фетровая шляпа с полями, называвшаяся *петас (петасос)*, носилась древними греками во время путешествий (в такой шляпе на фресках и в скульптуре изображался посланец богов быстроногий Гермес). – *прим. перев*.
[3] Примечание 2012 г.: Видите? Что я вам говорил?

[4] А если серьёзнее, то Гермес представляется более разумным выбором ещё и потому, что именно с ним отождествляли египетского бога Тота, покровителя знаний и письменности. И этот собирательный образ Гермеса Трисмегиста (Триждывеличайшего) был очень популярен у оккультистов Средневековья и Нового времени. – *прим. перев.*
[5] Примечание 2012 г.: Этот список должен быть обновлен и расширен, чтобы включить несколько новых навыков, опубликованных на страницах Минотавра, таких как Бедуин и Расхититель гробниц (см. № 5) или даже Находящий путь (см. № 10). Навык Расхититель гробниц, который обычно имеется только у хеттимских воров, был бы особенно удачным выбором для ищущего сокровища и раскапывающего могилы археолога.

[6] Примечание 2012 г.: вы имеете в виду что-то “другое, чем ваша

странная фиксация на Индиане Джонсе/кнуте"? В конце 1980-х годов, одержимость Игоря А. Ривенделла Индианой Джонсом заставила его самостоятельно опубликовать RPG Daring Retro Adventure Theatre (DRAT) (Театр Смелых Ретро Приключений) – впечатляющий коммерческий провал, который в настоящее время рассматривается как достойная (сама по себе) часть игровой археологии. (*с англ. Drat – провались ты!, пропади ты пропадом!; черт возьми! – прим. перев.*)

Тауматург

Рубрика: Игровые классы, Классы магов, Лабиринты и Минотавры

Комментариев нет

Основные характеристики: Мудрость и Воля
Пол: Как мужчина, так и женщина
Базовые хиты: 8
Тауматургия: Магия тауматургов позволяет им творить все виды чудес посредством манипулирования тем, что они называют "Сущностью" – жизненной силой Вселенной. Их магический талант называется *Арканное понимание*.
Арканное понимание = Мод. Мудрости + Мод. Воли
Волшебная сила = 12 + Арканное понимание.
Начальная сила = 4 + Мод. Воли.
Восстановление силы: тауматурги восстанавливают свою силу на число баллов, равное уровню за каждые два полных часа глубокой и непотревоженной медитации.
Преимущества за уровень: Каждый вновь полученный уровень дает тауматургу +2 хита, +4 Очка силы, +1 к Удаче и +2 к Воле, Мудрости или Обаянию (Одна из характеристик на выбор).
Репутация: тауматурги получают бонус репутации при общении с незначительными НИП, подобно колдунам и элементалистам.

Божественный покровитель: у тауматургов не имелось божественного покровителя; для них боги и богини были просто проявлениями Сущности, получившими жизнь и индивидуальность от коллективной веры их почитателей. Возможно, это объясняет, почему ни одно божество не пришло им на помощь, когда Автократы сокрушили их в Эру Магии…
Ограничения: **тауматурги никогда не носят любую форму металлической брони** (**в том числе щиты или шлемы**), **так как это нарушило бы их мистическую связь с Сущностью Вселенной**.

Магия тауматургов

Рубрика: Лабиринты и Минотавры, Магические царства

Комментариев нет

Уровень 1: Да будет свет

Эта сила позволяет тауматургу создать шар белого волшебного света на конце его посоха, или в виде галоподобной ауры вокруг собственной персоны. Этот яркий свет может озарить окружность с радиусом в футах, эквивалентным Волшебной Силе тауматурга, и будет гореть в течение времени, равному Арканному пониманию тауматурга, в часах.

В отличие от света факела, его нельзя потушить водой, ветром или другими природными силами, этот свет будет действовать в сверхъестественной тьме, такой как Волшебное затмение, которое может быть вызвано элементалистом тьмы.
Кроме того, персонажи никогда не будут атакованы тенями, пока они находятся в пределах этого свечения.
Если свет создается на конце посоха, он будет продолжать светиться даже в отсутствии самого мага, на протяжении часов, равного его Арканному пониманию – но если маг будет убит, свет погаснет вместе

с ним.

Уровень 2: Силовая стена

Эта сила позволяет тауматургу возводить перед собой невидимый защитный силовой барьер. Барьер имеет прямоугольную форму, с максимальной высотой, равной Волшебной силе тауматурга в футах, и в два раза больше в длину.

Стена не может быть преодолена физической силой; она будет останавливать все рукопашные и дистанционные атаки, а также воздействия элементалистов, но не мистические атаки, подобно Божественному гневу, Психическому нападению и т. п. Сама по себе стена не может быть чем-либо повреждена.

Стена может быть установлена на расстоянии до 10 футов от того места, где стоит маг, но не может быть поднята над землей. Однажды созданная, стена не может быть передвинута и останется там, где стоит на максимальное количество раундов боя, равное Арканному пониманию тауматурга, причём в течение этого времени он должен оставаться полностью сосредоточенным и не может использовать любые другие силы. Как только время истечёт, стена исчезнет; возведение новой стены займёт целый раунд (и, как обычно, будет стоить 2 Очка силы). Стена также исчезнет, если её создатель будет убит, ранен, серьезно отвлечён и т. п.

Уровень 3: Восстановление

Эта сила позволяет тауматургу мгновенно исцелить раны индивида, наполняя его жизненной энергией Сущности. Маг может исцелить любого, к кому прикоснётся, в том числе и самого себя. Каждое применение этой силы мгновенно восстанавливает количество хитов, равное 1D6 + Арканное понимание тауматурга.

Уровень 4: Арканная Атака

Эта сила работает только против других магов или существ, которые оживлены с помощью магии или пропитаны мистической энергией; это включает всех духов и оживлённых, а также прочих обладателей сверхъестественных способностей. Это позволяет магу навредить

своей цели манипулированием и разрушением её собственной мистической энергии.
В игровых терминах, эта магическая атака не требует броска и имеет дальность 20 футов; если обозначенная жертва проваливает спасбросок Сопротивления магии, она получает (1D6 + Арканное понимание) урона.

Уровень 5: Оживлённый Слуга

Эта сила позволяет тауматургу связать одного или нескольких оживлённых существ постоянной службой.

Для этого маг должен находиться в пределах 10 футов от выбранной цели; если оживлённый проваливает проверку на Сопротивление магии, он оказывается постоянно связан волей тауматурга, исполняя все его приказы (даже самоубийственные), как марионетка. Если проверка оживлённого успешна, он немедленно атакует тауматурга, пытаясь убить его прежде, чем тот сможет совершить ещё одну попытку контроля.

Существует лимит на количество оживлённых, которых тауматург может держать в качестве слуг. Этот предел зависит от Арканного понимания тауматурга и Размера оживлённого: существо маленького размера стоит 1 очко, среднее – 2 очка, большое – 4 очка и гигантское – 8 очков.
Таким образом, тауматург с Арканным пониманием 8 может контролировать восемь маленьких оживлённых, четыре средних, двух больших или одного гигантского оживлённого (к примеру, Деревянного титана или Гигантскую статую), или любую другую эквивалентную комбинацию.
Тауматург может освободить любого оживлённого в любое время, но это рискованное решение, поскольку ранее порабощенные оживлённые обычно оборачиваются против бывшего хозяина и не могут быть снова подчинены тем же тауматургом. Смерть мага также освобождает всех его оживлённых слуг от порабощения.

Уровень 6: Искра жизни

С этой силой тауматурги могут совершить высшее чудо – вернуть умершего к жизни.
Это делается посредством восстановления баланса Сущности недавно умершего, даруя ему могучую силу жизни.
Эта сила не будет работать, если индивид мёртв число раундов, большее, чем Арканное понимание тауматурга или для тех, кто умер от естественных причин (например, от старости) – в этом случае нет никакого “дисбаланса”, который маг может исправить.

Примечания: В мире Мифики, тауматургия – забытое магическое искусство; тауматурги процветали в первые дни Эры Магии, но были быстро уничтожены Колдунами-Автократами, которые видели в них наивных глупцов с жалкой иллюзией космической гармонии. Как уже было сказано, ничто не мешает Ведущему возвратить тауматурга в качестве жизнеспособного игрового класса в своей кампании.

Повелитель Зверей

Рубрика: Игровые классы, Классы магов, Лабиринты и Минотавры

Комментариев нет

Повелитель Зверей — маг имеющий таинственную власть над животным миром. В мире Мифика с ними чаще всего можно столкнуться в диких джунглях Харибдии, где их глубоко почитают местные дикари.
Некоторые Повелители Зверей были избраны и обучены старшими магами, но большинство из них, фактически воспитаны дикими животными и жили среди них на протяжении долгого времени.

Их волшебная сила известная как **зверомагия** - врожденная, подобная природному дару нимф; Повелителю Зверей не требуются никакие ритуалы или волшебные слова для использования своей магической силы.

Характеристики класса Повелитель Зверей

Основные характеристики: Воля и Обаяние
Пол: Любой
Базовые Хиты: 8
Близость с животным: В дополнение к заклинаниям зверомагии, Повелитель Зверей может говорить с животными (это не означает, что они будут поддерживать разговор или, что им есть что сказать) и пытаться приручить их Обаянием, используя те же правила, что и для нимф. В отличие от нимф, Повелитель Зверей может использовать эту способность только на животных, но НЕ на чудовищах.

В отличие от Зверомагии, эти способности не волшебны по природе и не требуют расхода очков силы.

Зверомагия: Повелитель Зверей практикует особую форму примитивной магии. Их магический талант известен как *Эмпатия к животным*.
Эмпатия к животным = Мод.Воли + Мод.Обаяния
Волшебная Сила = 12 + Эмпатия к животным
Очки силы = (4 + Мод.Воли)
Восстановление очков силы: Повелитель Зверей восстанавливает очки силы блуждая в одиночку в дебрях лесов. Каждые два полных часа такой деятельности восстановят число очков силы равное уровню персонажа.
Преимущества за уровень: Каждый вновь полученный уровень дает Повелителю Зверей +2 хита, +4 Очка силы, +1 к Удаче и +2 к Воле, Интеллекту или Обаянию.
Имущество: Нож, минимальная одежда и различные обереги и талисманы связанные с животными (ожерелье из клыков и т.д). Повелитель Зверей не получает никакого стартового капитала.
Ограничения: Повелитель Зверей никогда не может носить любую форму металлической брони (включая щиты и шлемы), так как это нарушает его связь с силами дикой природы.
Божество-покровитель: Повелитель Зверей не имеет божеств-покровителей, вместо этого они поклоняются силами дикой природы.
Второстепенные навыки: Зверолов и Лесной житель.
Эффект Репутации: Повелитель Зверей получает премию репутации когда имеет дело с дикими соплеменниками у себя на родине.

Заклинания Повелителя Зверей



Уровень1: Успокоение

животного

Эта сила позволяет Повелителю Зверей влиять на естественную реакцию животных. Используя эту силу, он должен видеть животных и иметь возможность быть услышанным ими. Заклинание действует на число животных, максимальное число которых равно «Эмпатии к животным» мага. Каждое животное «стоит» 1 очко силы.

Животное попавшее в область действия заклинания становится дружественным магу на количество минут равное его Эмпатии к животным. Любое враждебное действие разрушит действие заклинания.

Если животное уже враждебно, оно может попытаться сделать проверку на сопротивление магии против числа равного Волшебной силе Повелителя Зверей.

Это заклинание может здорово помочь против всадников и колесничных, в момент сделав их лошадей смирными и миролюбивыми.

Уровень 2: Вызов Животного

Эта сила позволяет заклинателю вызвать группу любых наиболее близко расположенных животных одной разновидности. Число вызванных животных зависит от их размера: крошечные 3d6, маленькие 2d6, средние 1d6, большие 1d3, гигантские 1.

Альтернативно это заклинание может использоваться и для вызова конкретного животного с которым маг уже знаком. Вызов предполагает, что животные провалившие проверку (против Волшебной силы Повелителя Зверей), должны немедленно, со всей возможной скоростью двигаться к магу.
Повелитель Зверей в это время не может двигаться со своего места, в противном случае животные потеряют всякий интерес и остановятся. Вызванные животные должны обитать в той же местности: вы не можете, например, вызвать гиперборейских животных в джунглях Харибдии.
Ведущий должен рассчитать, сколько пройдет времени прежде чем животные достигнут Повелителя Зверей. Для простоты расчета можно использовать эту таблицу:

2d10	**Время ожидания**
2-3	1d10 минут
4-7	1d6 x 10 минут
8-14	1d6 часов
15-18	1d6 x 10 часов
19-20	1d10 дней

Повелитель Зверей, к сожалению, не может назвать точного времени прибытия, но может догадываться о нем приблизительно.

Животные не обязательно будут повиноваться магу когда прибудут на место, но их бросок первой реакции будет автоматически изменяться на +1 с каждым уровнем Повелителя Зверей (согласно правилам Репутации).

Уровень 3: Управление животным

Эта сила позволяет Повелителю Зверей взять под управление одно

животное на количество часов равное его Эмпатии к животному. Заклинание может использоваться и на большем числе животных, при условии что они принадлежат к одному виду. При этом не тратятся дополнительные очки силы, а максимальное количество животных которое можно привлечь таким образом, также равно «Эмпатии к животным» мага.
Каждое животное должно делать проверку на Сопротивление Магии, чтобы избежать попадания под управление, против числа равного волшебной силе мага.
Животное должно быть в пределах видимости Повелителя Зверей и способно его слышать. После окончания действия заклинания животные могут убегать, игнорировать или нападать на Повелителя Зверей (просто сделайте новую проверку первой реакции).

Уровень 4: Успокоение чудовища

Эта сила имеет тот же эффект, что и «успокоение животных», но действует на чудовищ. В отличие от «успокоения животного», оно может применяться только на одном существе. Чудовище немедленно нападет на Повелителя Зверей, как только действие заклинания ослабнет.

Уровень 5: Вызов чудовища

Эта сила имеет тот же эффект, что и «Вызов животного», но действует на чудовищ. Так же как в случае с успокоением, заклинание действует только на одно чудовище.
Надо помнить, что чудовища намного более редки чем обычные животные, поэтому бросок на определение времени их прибытия можно рассчитывать по следующей таблице:

2d10	Время ожидания
1-2	1d10 минут
3-4	1d6 х 10 минут
5-8	1d6 часов
9-16	1d6 х 10 часов

17-20	1d10 дней

Уровень 6: Управление чудовищем

Эта сила действует так же как «Управление животным», но действует только на одно чудовище.



Подружитесь с Успокоением животных!

Комментарии авторов

Ах, Повелитель Зверей…

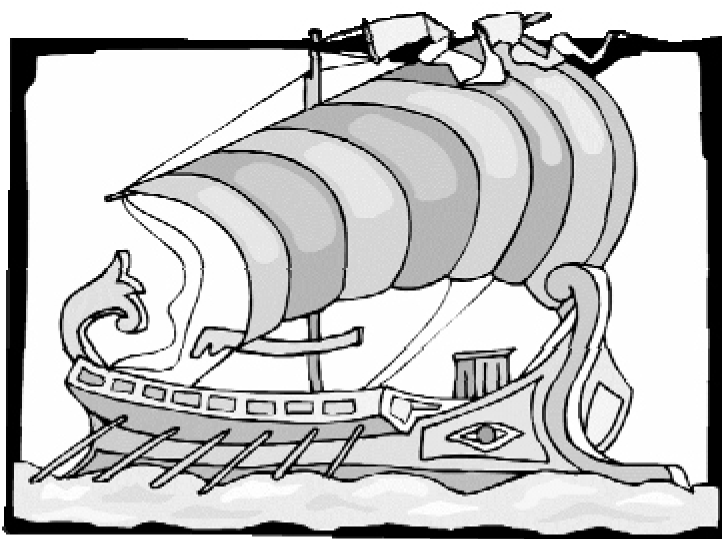
Этот сомнительный класс, как показало время, очень нравился вегетарианцам и девочкам-экологам (да, по крайней мере двум). Также было и достаточно много поклонников Дона Коскарелли. Вы спрашиваете кто это? Ну и дела — никогда не слышать об этом кино-шедевре меча и магии образца 1982 года! Доставьте себе удовольствие, посмотрите его сами. Помните, это были восьмидесятые…
Класс Повелитель Зверей также породил и один из самых странных (и глупых) магических классов Лабиринтов и Минотавров — Повелителя Растений, который был издан в последнем выпуске позорного журнала «Satyrs On Speed».

У Оливера в запасе мно-о-ого красивых названий, от «Satyrs On Speed» до «Triremes On Tritons» о которых никто не слышал, кроме него. Но разве это повод обижаться на хорошего человека?

Моряк

Рубрика: Игровые классы, Классы специалистов, Лабиринты и Минотавры

Комментариев нет



Представители этого класса — лучшие моряки Мифики. Большинство из них являются членами Братства Моряков, свободного объединения требующего соблюдения «Морского Кодекса» — свода традиционных законов о том, что в случае крушения сначала спасают женщин и детей, что сокровища делят в равной доле всей командой (для капитана — в двойном размере) и конечно о том, что женщина на корабле — непременно к беде.
Эти и другие законы просты в исполнении и в общем-то не бесполезны, так как продиктованы исключительно здравым смыслом. Те, кто не следует кодексу, предпочитают называть себя «Флибустьерами», хотя на деле они ничем не отличаются от обычных пиратов.

Основные характеристики: Воля и Удача
Пол: Все моряки мужчины.

Базовые хиты = 10
Атлетика: Моряки превосходят других при восхождении, плавании и других действиях требующих физической подготовки, добавляя свой модификатор Воли ко всем соответствующим броскам проверок.
Судовождение: Моряки имеют специальную премию Судовождения равную сумме их модификаторов Удачи и Воли. Эта премия добавляется ко всем броскам персонажа на Уклонение от Опасности, сделанным во время управления судном. Эта способность также позволяет им предсказывать погоду на море, как описано ниже.
Оружие: Меч, топор, праща или лук.
Преимущества за уровень: Каждый вновь полученный уровень, дает моряку +2 Хита, +1 к Удаче и +2 к Силе, Ловкости, Интеллекту или Воле (на выбор игрока).
Имущество персонажа: Моряки начинают игру с кинжалом, оружием по выбору и стартовым капиталом в размере 3D6 x 5 серебряных монет.
Ограничения: Моряки могут носить любой тип брони, но обычно не делают этого, так как быть тяжело нагруженным на судне — значит подвергать свою жизнь опасности.
Божество-покровитель: Все моряки поклоняются Посейдону.
Второстепенные навыки: Все моряки имеют навык моряка, плюс второй навык, выбранный из следующих: Акробат, Музыкант, Оратор, Ученый и Борец.
Репутация: В отличие от других классов специалистов моряки получают преимущества от репутации — но только если они уважают Морской Кодекс. Премия репутации работает применительно ко всем другим морякам (кроме флибустьеров), так же как и на последователях и священниках Посейдона.
Продвижение в уровнях: Подобно всем специалистам, моряки повышают свой уровень, накапливая пункты Опыта. Они получают 50 пунктов, каждый раз, когда используют специальную способность Судовождение в опасных ситуациях или даже 100 пунктов, если их действия спасают судно от гибели.
Моряки также могут получать 100, 200 или даже 500 пунктов опыта

за исследование таинственных островов и других необычных мест в море.

Возвращение блудного моряка

С тех пор, как он был впервые упомянут в старом издании Men & Monsters, класс моряка стал чем-то вроде навязчивой идеи в среде некоторых игроков Лабиринтов и Минотавров.

С конца семидесятых и до начала восьмидесятых, не меньше, чем шесть (шесть!) различных воплощений этого «потерянного класса» были изданы в различных игровых журналах.

«Официальная версия» моряка регулярно заявлялась в «вечно выходящем» приложении Tritons & Triremes (или оно называлось это был Triremes & Tritons?). Но подобно остальной части материала T&T, так никогда и не увидела свет ввиду того, что указанное приложение в итоге не вышло.

В 2006, как часть большого возрождения M&M, несколько файлов из неопубликованного материала M&M от LGS, были представлены на одной из интернет конференций — среди них был и моряк ждавший этого момента 30 лет.

Написанный для оригинальных правил M&M этот «старый-новый» класс не был включен в расширенную версию правил M&M и поэтому, осознавая всю ответственность лежащую на нас, мы наконец решились и поместили его в первом же выпуске официального приложения.

Так, после долгих лет скитаний и неопределенности, моряк наконец вернулся домой!

Кентавр (сильван)

Рубрика: Игровые классы, Классы воинов, Лабиринты и Минотавры

Комментариев нет



Происхождение этих необычных созданий неизвестно, и уходит корнями в глубокую древность. Сильван-кентравры впитали в себя лучшие черты обоих рас — взяв боевое мастерство и молодецкую удаль от кентавров, в то же время более спокойный характер и утонченность, от сильванов. К сожалению, и кентавры и сильваны, в силу разных причин относятся к ним с подозрением, да и сам внешний вид сильван-кентавров вызывает скорее вопросы, чем желание записать такого компаньона в друзья.

Они непревзойденные стрелки из лука, неплохие поэты и музыканты, и страстные любители охоты. От кентавров их отличает более стройная фигура и мягкие черты, а также острые уши доставшиеся от двуногих лесных предков. Конечно они не так сильны, как их более агрессивные родственники, но намного более проворны и быстры.

Основные характеристики: Интеллект и Ловкость

Пол: Только мужчины. Объясняется это тем, что женщины-кентавры (кентавриды), безмерно более тихие и спокойные существа, которые никогда бы не оставили своё стадо и не отважились отправиться в приключение.

Базовые хиты: 12

Репутация (**Слава племени**): извлекают выгоду из репутации имея дело с сородичами.
Чрезвычайное проворство — сильван-кентавры добавляют свой модификатор Ловкости к ЭКЗ в ближнем бою (а при беге — и в дистанционном), если они пребывают в нормальном состоянии и не одевают доспех.
Четыре копыта: сильван-кентавры могут использовать луки и другое дистанционное оружие на бегу без штрафа, если их скорость не превышает обычную в 2 раза.
Если кентавр переходит на галоп (скорость превышает обычную в 4 раза) то не может сражаться, но может применить специальную атаку растаптыванием с силой удара равной 1D6. Вероятность попадания для такой атаки высчитывать не надо, считается что кентавр успешно атаковал, если жертва провалила проверку на Уклонение от опасности.

Оружие: Лук.
Преимущества за уровень: Каждый вновь полученный уровень, дает сильван-кентавру +4 хита, +1 к Удаче, +2 к Силе, Ловкости, Интеллекту или Воле (Одна из характеристик на выбор).
Божественный покровитель: подобно Варварам, обычно не слишком выказывают свою религиозность, но скорее всего будут считать своим покровителем Артемиду или Аполлона. Хотя есть среди них и те, кто предпочитает следовать пути Ареса и даже те, кто слишком много времени проводит в веселье с сатирами и потому крепко привязался к богу виноделия Дионису.
Имущество персонажа: начинает игру с кинжалом, копьем и метательным оружием (лук+12 стрел, или 3 дротика, или праща+12 снарядов).
В начале игры, сильван-кентавр не имеет никаких денег.

Морской принц

Рубрика: Игровые классы, Классы воинов, Лабиринты и Минотавры

Комментариев нет

Этот дополнительный класс используется для всех Главных НИП (Морские Принцы, с особенно сильной «кровью» — то есть все Гептархи и самые известные Принцы каждого Дома) аристократии острова Тритон.

В игре этот класс, по существу соответствует классу аристократа, но с большим акцентом на силе и меньшим божественным покровительством (так как Удача не является одной из их главных характеристик).

Категория: Воины.
Основные характеристики: Воля и Сила.
Пол: Только мужчины.
Базовые Хиты = 12.
Сила Моря: Морские Принцы добавляют +2 к своим Силе и Воле (в рамках обычных пределов).
Дух завоевателя: Морские Принцы добавляют премию Воли к Инициативе.
Оружие: Меч.
Преимущества за уровень: Каждый вновь полученный уровень

дает Морскому Принцу +4 Хита, +1 к Удаче и +2 к Воле, Силе, Интеллекту и Ловкости (на выбор ведущего).
Имущество персонажа: Как аристократы.
Второстепенные навыки: Все Морские Принцы имеют навык моряка, а также оратора или тактика, на выбор.
Божество-покровитель: Посейдон.

Репутация: Имеют премию при общении с тритонианами.

Всадник

Рубрика: Игровые классы, Классы воинов, Лабиринты и Минотавры

Описание: Всадники — отборные конные воины, обученные профессионально сражаться верхом и отлично владеющие искусством верховой езды.
Категория: Воины.
Основные характеристики: Ловкость и Воля
Пол: Все всадники — мужчины.
Базовые хиты = 12
Верховой Бой: Всадник добавляет свою премию Ловкости к Инициативе и к коэффициенту защиты при сражении верхом.
Искусство верховой езды: Всадник добавляет свою премию Воли ко всем броскам Уклонения от Опасности (и своим и лошади) пока едет верхом.
Оружие: Всадники обычно выбирают своим основным оружием меч или копье.
Преимущества за уровень: Каждый вновь полученный уровень, дает всаднику +4 Хита, +1 к Удаче и +2 к Силе, Воле или Ловкости (одна из характеристик на выбор).
Имущество персонажа: Меч, копье, кинжал, доспех, щит и шлем, хорошая обученная боевая лошадь. В начале игры, всадник имеет 3D6 x 10 серебряных монет.
Вторичные навыки: Все всадники имеют навык всадника, плюс второй навык, выбранный из предложенных — Оружейник, Целитель или Тактик.

Божество-покровитель: Большинство всадников считает своим божественным покровителем Ареса.
Продвижение в уровнях: Как воины.
Репутация: Военное братство.
Боевая лошадь: Все всадники начинают игру с прекрасной, породистой лошадью, имеющей обычные характеристики, плюс сверх того обладающей специальной способностью Сверхпроворство.

Тритон

Рубрика: Игровые классы, Классы воинов, Лабиринты и Минотавры

Комментариев нет



Тритоны это легендарные морские существа, известные своим буйным нравом. По очевидным

причинам, персонажи-тритоны могут участвовать только в подводных приключениях. В игре, они могут считаться морским «эквивалентом» кентавров.

Основные характеристики: Сила и Ловкость.
Пол: Только мужчины. Русалки никогда не оставляют мест обитания своего народа, чтобы отправиться на поиски приключений.
Базовые Хиты = 12.
Крепость: Тритоны добавляют +2 к ЭКЗ (но не могут носить доспехи).
Водное Проворство: В дополнение к «Крепости», тритоны добавляют свою премию Ловкости к ЭКЗ, против ближних и дистанционных нападений, если они находятся в нормальном состоянии. Они также добавляют сумму модификаторов Силы и Ловкости к инициативе в ближнем бою.
Плывя с большой скоростью (используя способность существ «Подводные крылья»), они увеличивают свою обычную скорость в 4 раза и не делают при этом никаких бросков.

Оружие: Все тритоны используют трезубец в качестве оружия по выбору.
Преимущества за уровень: Каждый вновь полученный уровень дает тритону +4 Хита, +1 к Удаче и +2 к Силе, Ловкости, Интеллекту или Воле (Одна из характеристик на выбор).
Имущество персонажа: Тритоны начинаются игру с трезубцем и сетью. Они не обладают никакими денежными средствами.
Божество покровитель: Все тритоны последователи Посейдона, повелителя водной стихии.
Репутация: Эффект репутации тритона затрагивает все подводные народы.
Языки: Все тритоны говорят на языке мириан и кроме того, на уникальном языке дельфинов. Они редко озадачиваются изучением языков других народов. Большинство из них неграмотны, так как письменной формой мирианом владеют только ученые тритонов, которые встречаются крайне редко.

Второстепенные навыки: персонажи-тритоны должны выбрать два навыка из предложенных: Оружейник, Зверолов, Целитель, Музыкант (соло на раковине заказывали?), Ученый и Морской разведчик.

Дополнительные Способности

Тритоны имеют естественную близость с подводной средой обитания. Если в кампании используются дополнительные правила из «Компаньона», позволяющие приручать животных, тритоны могут попытаться приручать Ремеслом различных подводных животных (типа морских лошадей и т.д.).

Это не относиться к чудовищам (которых нельзя приручить ремеслом) или дельфинам (они — народ и приручить их таким образом нельзя).
Обратите внимание — тритоны не могут ездить на морских лошадях (из-за очевидной анатомической причины), но часто используют их как вьючных или домашних животных или в качестве стражей.
Персонажи тритоны (и только они) могут выбрать специальный второстепенный навык — Морской разведчик, что является подводным аналогом навыка «Лесной житель» и помогает при бросках на внимательность и обнаружение.

Большинство других второстепенных навыков, доступных персонажу-тритону, также определенным образом приспособлены к подводному миру.

Навык Оружейника, например, позволяет им создавать оружие и броню из костей и панцирей морских существ и других природных элементов окружающей среды (да, под водой особо не покуешь…), в то время как способность Зверолов, может использоваться только применимо к морским животным.
Если дополнительные правила для Уровней Глубины используются в вашей игре, то персонажи — тритоны имеют максимальный Уровень Глубины 4, но могут рискнуть опускаться и до пятого, если проверки

на Выносливость описанные в статье посвященной Уровням глубины, будут успешны.

Дильфин

Рубрика: Игровые классы, Классы магов, Лабиринты и Минотавры

Комментариев нет



Дильфины — представители народа дельфинов с уникальными магическими способностями. Они чрезвычайно редки и другие дельфины относятся к ним с большим уважением.

Кроме некоторых моряков и немногих других друзей моря, большинство людей даже не подозревает об их существовании. Подобно всем дельфинам, дильфины это морские существа; они защищают море от смертных, так же впрочем, как защищают и самих смертных от злых морских обитателей типа фоморов или дагонитов.

Как и в случае с оборотнями, истинное происхождение волшебной силы дильфинов остается неразгаданной тайной, но судя по всему, передается генетически. Вероятно, эти способности достались им в

наследство от древних, теперь уже напрочь забытых времен и великих деяний их предков…

Основные характерист‘ики: Интеллект и Обаяние.
Пол: Все дильфины мужчины. Они могут размножаться с человеческими женщинами или дельфинами женского пола (зависит от их текущей формы), а так же с нереидами. Произведенное потомство — всегда мальчики, тоже является дильфинами.
Базовые хиты = 8
Дар Моря: волшебные способности дильфинов (которые, среди прочего, позволяют им принимать человеческую форму) описаны ниже.
Их магический талант, называемый Морская Эмпатия, равен сумме модификаторов Интеллекта и Обаяния. Волшебная сила рассчитывается согласно обычным правилам.
Очки силы: дильфины начинают игру с силой равной 4 + мод.Обаяния. Они возвращают потраченные очки во сне, так же точно, как колдуны и элементалисты.
Преимущества за уровень: Каждый вновь полученный уровень, дает дильфину +2 Хита, +4 Очка силы, +1 к Удаче и +2 любой другой характеристике, на выбор игрока.
Имущество персонажа: нет.
Божество-покровитель: Все дильфины поклоняются Посейдону.
Репутация: Подводная Слава (затрагивает все подводные народы).
Языки: Все дильфины знают язык дельфинов, так же как и мириан и минойский.
Второстепенные навыки: Все дильфины начинают игру с навыками Морского разведчика (который они могут использовать только находясь в человеческой форме).
Ограничения: Подобно оборотням, дильфины не носят броню, так как это сказывается на их волшебных способностях.
Дополнительные Способности: Если в кампании используются дополнительные правила для приручения существ, дильфин способен приручать морских существ с помощью обаяния (так же как нимфы).

Заклинания Дильфина

Уровень первый: Истинная Форма

Это заклинание позволяет дильфину возвращаться к своей истинной форме дельфина. В то же время, находясь в этой форме, он сохранит все свои заклинания и способность мыслить, при этом получая премии от специальных физических способностей дельфинов, по обычным правилам оборотней.

Уровень второй: Человеческая Форма

Это заклинание позволяет дильфину принять форму человека (самый обычный человек, не имеющий никаких специальных способностей дельфина).

Уровень третий: Песня Моря

Это заклинание работает подобно Песне Успокоения (Магия Поэзии, уровень третий), за исключением того, что затрагивает только морских существ. Морская Эмпатия используется в этом случае вместо Орфического голоса у лирника.

Уровень четвертый: Морской дар

Эта сила работает по тому же принципу, что и соответствующий Природный дар нереид, за исключением того, что Морская Эмпатия дильфина, здесь заменяет Одилическое обаяние.

Уровень пятый: Морское проклятие

Эта сила работает по тому же принципу, что и Проклятие нереид, за исключением того, что Морская Эмпатия дильфина, здесь заменяет Одилическое обаяние.

Уровень шестой: Управление погодой

Эта сила работает по тому же принципу, что и соответствующий Природный дар нереид, за исключением того, что Морская Эмпатия заменяет Одилическое обаяние.

Оборотень

Рубрика: Игровые классы, Классы магов, Лабиринты и Минотавры

Комментариев нет

Оборотень превращающийся в оленя (или в актеона?)

Оборотни — люди с врожденными магическими способностями, позволяющими им принимать разные формы, включая животных. Этот невиданный магический дар, кажется, частично передается от отца или матери к детям.

Категория: Маг
Основные характеристики: Интеллект и Удача.
Пол: Оборотни могут быть как мужчинами, так и женщинами. В дополнение, такие персонажи могут изменять пол по своему желанию (и даже стать гермафродитом).
Базовые Хиты = 8
Метаморфоза: возможности оборотня описаны на ниже.
Протееподобность: Это волшебная способность оборотня. Равна сумме модификаторов Интеллекта и Удачи и показывает число различных животных или даже фантастических форм, которые персонаж может принять. В отличие от всех других магов, оборотень не имеет показателя Волшебной силы, так как они могут использовать свою магию, только на себе.

Сила: Оборотень начинает игру с Силой равной 4 + модификатор Удачи, на каждом следующем уровне, она увеличивается ещё на +4. Оборотень никаким образом не восстанавливает свои очки силы (см. далее).
Преимущества за уровень: Каждый вновь полученный уровень, дает оборотню +2 Хита, +4 Очка силы, +1 к Удаче и +2 к Воле, Интеллекту или Обаянию на выбор.
Имущество персонажа: Кинжал, 3D6 x 5 серебряных монет.
Второстепенные навыки: два второстепенных навыка оборотней, почти всегда имеют кое-что, связывающее их с естественным миром или с обманом, это: Акробат, Актер, Зверолов, Целитель, Альпинист, Моряк и Лесной житель.
Божество-покровитель: Оборотни обычно выбирают покровителем Гермеса или Артемиду.
Продвижение в уровнях: Как и другие маги.
Репутация: поскольку они могут изменять форму по желанию, оборотни никогда не получают преимуществ репутации.
Ограничения: На силу оборотня, не слишком хорошо влияют доспехи, щиты и тяжелое вооружение. Детальнее это описано далее, в описании Царства магии Метаморфозы.

Метаморфоза

Метаморфоза — дар оборотней. Те кто обладает этим даром чаще всего выбирают карьеру жуликов и мошенников и их способности менять форму играют им в этом на руку… как и в том, чтоб незамеченным скрыться до того момента, пока обман не будет раскрыт.

Оборотень не может применять свои способности на других, только на себя, что бы там не говорила народная молва.

Основы оборотничества

Оборотни могут принимать облик различных людей; в зависимости

от их волшебной силы, они также могут превращаться в некоторое число животных или зверолюдей.

Мнение, что они могут превращаться в чудовищ и уж тем более в нежить или духов (ну если только после смерти), — это лишь детские сказки или страшилки которыми развлекают друг друга малограмотные крестьяне (или сами оборотни).

Другими словами, если в лису или орла, оборотень может превратиться играючи, то стать химерой или минотавром, ему не под силу, даже если он будет очень этого хотеть.

Это факт объясняется тем, что чудовища, по существу неестественные создания и значит, не могут быть дублированы с помощью природных в своей сути сил оборотня. Так же обстоят дела и с духами и с нежитью.

Оборотни и Сила Оборотни отличаются от других магов и тем, что не имеют никаких очков Волшебной силы (так как не используют магию на других).

Кроме того, они не восстанавливают истраченные Очки силы в той форме, как делают это другие маги: из-за самой природы их способностей, восстановление Силы оборотней проходит более хаотично и жестко привязано к циклу смены дня и ночи.

В то время как другие классы магов возвращают Очки силы в зависимости от своего уровня, оборотни восстанавливают 1D6 Очка силы в день (на закате), если они находятся в своей истинной форме или только 1 пункт, если форма отлична от истинной.

В дополнение, оборотень не принявший истинную форму до восхода солнца, теряет 1D6 Очка силы. Если очки силы уменьшаются до ноля, оборотень становиться неспособен использовать свои заклинания до следующего заката. Таким образом, забывчивый маг вполне может иногда быть «пойман в ловушку рассвета» в самой буквальной форме.

Протееподобность

Это волшебная способность оборотня. Равна сумме модификаторов Интеллекта и Удачи и показывает число различных животных или даже фантастических форм, которые персонаж может принять.

Протееподобность указывает какое число различных нечеловеческих форм (животных или народов) он может принять.

Основные нечеловеческие формы выбираются на этапе создания персонажа, а каждое увеличение протееподобности, позволяет выбрать ещё одну дополнительную. Таким образом, оборотень начавший игру с Протееподобностью равной 4, может выбрать четыре различных нечеловеческих формы (например орел, лиса, олень и актеон или волк, медведь, человек-вепрь и вепрь) и добавить ещё одну, — пятую, когда увеличит эту характеристику до пяти.

Нечеловеческие формы оборотня могут быть выбраны игроком из различных животных и народов, описанных в Справочнике Существ и отвечающих следующим требованиям:

Размер — средний, маленький или большой. Существа крошечного или гигантского размера не подходят. Летающие варианты животных или народов (пегасы, пегатавры, летающие единороги и т.д) могут быть выбраны только теми оборотнями, которые уже имеют в своем «репертуаре» нелетающую версию существа (лошадь, кентавр, единорог и т.д).

Это правило также относиться и к «измененным» версиям определенных видов (например, сагитариане для кентавров).

По усмотрению ведущего, оборотень может также превращаться в животных, чьи характеристики не описаны детально, но которые можно легко определить используя правила из второй главы Руководства Ведущего, типа ворон, котов и т.п., пока они не нарушают ограничений описанных выше.

Эффекты превращений

Каждое превращений занимает полный боевой раунд и требует большого количества концентрации. В течение этого времени оборотень не может делать что-нибудь ещё.

Независимо от текущей формы, оборотень всегда сохраняет свои текущие хиты, даже пребывая в маленькой или большой формах.

Он также сохраняет свои характеристики и модификаторы; Степень агрессии, Внимательность и Мистика существа, никак не отражаются на характеристиках мага. Размер существа, однако, изменит модификатор ближнего боя и наносимые естественные повреждения, согласно обычным правилам (не считая общего количества хитов). Оборотень движется со скоростью текущей формы.

Например, превратившись в большого медведя, он сохранив свои хиты и модификаторы к характеристикам, получит премию +2 к Ближнему бою (из-за Большого размера) и будет наносить 2D6 повреждений (естественно когтями и клыками, а не мечом или луком). Оборотень получит все специальные способности своей новой формы (что может дать различные премии), кроме волшебных, сверхъестественных или психических.

Иллюзорность, Неуязвимость, Вампиризм, Сопротивление магии, Шестое чувство, Сверхъестественная выносливость и Чарующий голос не могут быть дублированы Метаморфозой.

Таким образом, оборотень, превратившийся в Русалку, будет способен дышать под водой (Водная), но не сможет петь подобно истинной Русалке (Чарующий голос).

Ограничение также касается уникальных волшебных способностей (типа способности единорога заживлять раны или икариан управлять ветром) или способностям, «волшебным» для конкретного типа существ (например камуфляж сильванов).

Специальные способности подобные оружию дыхания, не мыслия или

окаменения, не могут быть дублированы оборотнем, так как эти способности — привилегия чудовищ, нежити или духов.

Метаморфоза не может изменить вашу одежду, не может создавать оружие, броню или другие предметы. Когда оборотень принимает не гуманоидную форму, его одежда и вещи остаются на нем.

По этой причине, многие оборотни предпочитают скрывать свои предметы одежды и вещи в безопасном месте перед принятием маленькой или большой формы. Эта привычка породила различные рассказы среди людей о оборотнях, которые не могут вновь принять свою обычную форму, потому что их одежда была украдена, — это конечно же заблуждение и ничего более.

И наконец, оборотни превратившиеся в животных теряют возможность говорить (но сохраняют интеллект и само собой прекрасно понимают речь на известных им языках).

Заклинания Метаморфозы

Как и все маги, оборотни имеют доступ к шести различным заклинаниям, разделены на уровни (которые определяются «стоимостью» Очков силы).

Круг первый: Истинная Форма

Это заклинание позволяет оборотню возвращаться к своей истинной, первоначальной человеческой форме.

Круг второй: Изменение внешности

Эта сила позволит оборотню изменять различные особенности своей внешности (волосы, глаза, телосложение, особенности лица, голос, видимый возраст и т.д), сохраняя при этом человеческую форму. Единственное исключение составит пол — его оборотень изменять не может.

Эта сила, используется как волшебная форма маскировки или выдачи себя за другого (само собой, что оборотню требуется некоторое время, чтобы понаблюдать за «объектом», изучить повадки и привычки).

Персонажи (и животные) хорошо знакомые с индивидуумом, могут заподозрить, что «здесь что-то не так» в этом случае, они могут сделать проверку на обнаружение, против числа 20.

Превращение не затрагивает других характеристик, кроме Обаяния, которое может быть временно изменено на 4 пункта до 18 максимум или до 3 минимум.

Увеличение Обаяния на 1 дополнительный пункт, требует дополнительной траты одного Очка силы; уменьшение Обаяния, не влечет за собой никаких дополнительных трат Очков силы.

Круг третий: Изменение пола

Эта сила позволяет оборотню изменить пол или даже стать гермафродитом. Может быть объединена с Изменением внешности, по совокупной стоимости в Очках силы.

Круг четвертый: Изменение формы

Это заклинание позволяет оборотню использовать одну из нечеловеческих форм среднего размера из заявленных (см. описание царства метаморфозы). Может быть объединено с Изменением пола, или с Изменением внешности (чтобы подражать конкретному существу) по совокупной стоимости в Очках силы.

Круг пятый: Уменьшение

Это заклинание работает точно так же как Изменение формы, но позволяет оборотню превращаться в маленкое существо, если такая форма есть у него в «репертуаре». Как и Изменение формы, может быть объединена с Изменением пола, или с Изменением внешности.

Круг шестой: Увеличение

Это заклинание работает точно так же, как Изменение формы или Уменьшение, но позволяет оборотню превращаться в большое существо.

Лучник

Рубрика: Игровые классы, Классы специалистов, Лабиринты и Минотавры

Комментариев нет

Лучник в бою

Описание: Лучники, это отборные, вооруженные мощными луками солдаты.
Категория: Специалисты.
Основные характеристики: Ловкость и Интеллект
Пол: Все лучники — мужчины.
Базовые хиты = 10
Меткий выстрел: Лучники добавляют свою премию Ловкости к броску наносимых повреждений, при использовании лука.
Быстрая Цель: Лучники добавляют свою премию Интеллекта к Инициативе при использовании лука.
Оружие: Все Лучники должны (ведь это очевидно, да?) использовать лук в качестве основного оружия.
Преимущества за уровень: Каждый вновь полученный уровень, дает лучнику +2 Хита, +1 к Удаче и +2 к Воле, Интеллекту или Ловкости (Одна из характеристик на выбор).
Имущество персонажа: Лук, колчан с 24 стрелами, кинжал, меч,

шлем и доспех. В начале игры, лучник имеет 3D6 x 5 серебряные монеты.

Вторичные навыки: Все лучники имеют навык Лучника, плюс второй навык, выбранный из предложенных — Всадник, Горец, Лесной житель, Моряк или Тактик.

Божество-покровитель: Большинство лучников считает своим божественным покровителем Аполлона.

Продвижение в уровнях: Лучники получают Опыт, убивая врагов и чудовищ с помощью своего лука; опыт начисляется так же как Слава, но для лучников он удваивается. Убийство противников в ближнем бою, не приносит лучнику ни грамма опыта.